

## **Vzdělávací oblast: Informační a komunikační technologie**

### **Předmět: Informační a komunikační technologie**

#### **Charakteristika předmětu Informační a komunikační technologie**

##### **Obsahové, časové a organizační vymezení**

Hodinová dotace ve 4. a 5. třídě.

Všichni žáci získají základy práce s počítačem. Výuka bude zaměřena na vyhledávání informací (jízdní řády, mapy), na práci s výukovými programy, používání internetu k vyhledávání informací využitelných v jiných předmětech, seznamují se se světem financí, jsou vedeni k odpovědnému spravování osobního rozpočtu.

Předmět Informační a komunikační technologie je úzce spjata s ostatními předměty všech vzdělávacích oblastí.

##### **Výchovné a vzdělávací strategie předmětu Informační a komunikační technologie**

###### **Kompetence k učení**

Úlohy jsou voleny tak, aby žáci pracovali podle svých schopností, jsou vedeni k samostatnému řešení, hledání vhodného řešení, k rozvoji jejich tvořivosti a fantazie. Žáci si dělají poznámky, které dále mohou používat při řešení problému. Jsou vedeni k užívání internetu při vyhledání potřebných odpovědí na otázky (diskusní fóra), k vhodnému využívání nápovědy, používání různých programů. Žák získá zásobu pracovních nástrojů (např. použití Wordu k psaní taháků), které efektivně využívá při řešení úkolů vycházejících z reálného života a praxe. Žáci jsou vedeni k tomu, aby využití VT bylo běžné při přípravě na vyučování.

###### **Kompetence k řešení problému**

Uvedené předměty jsou vhodné pro rozvíjení schopnosti řešení reálných problémů. Vedeme je k samostatnému řešení zadaných úloh. Učíme žáky, aby se snažili nejprve řešení najít sami, teprve po vyzkoušení všech možností (internet, nápověda, literatura) se obrátili na vyučujícího. Nabízíme žákům dostatek podnětu, vycházejících z reálného života a vedoucí k samostatnému uvažování a řešení problémů. Žáci jsou vedeni k sebekritice, společnému hodnocení práce. Přichází s novými nápady, které jsou schopni realizovat a dále upravovat.

###### **Kompetence komunikativní**

Žáci jsou vedeni k správnému užívání terminologie a učení správnosti ve svém vyjadřování. Užívají správné terminologie. Ve všech předmětech se žáci učí pravidlům komunikace. Při komunikaci ve skupině jsou žáci vedeni k pomoci a podpoře spolužáků. Při elektronické komunikaci jsou vedeni k etickým pravidlům, k vžitým konvencím a k dodržování bezpečnosti (ochrana osobních dat, osobní bezpečnost, nezveřejňování svých údajů, nesetkat se s cizími lidmi). Jsou upozorněni na nebezpečí, vyplývající z elektronické komunikace.

### **Kompetence sociální a personální**

Žáci jsou vedeni ke kolegiální radě či pomoci, při projektech se učí pracovat v týmu. Jsou vedeni k ohleduplnosti a taktu, učí se chápat, že každý člověk má jiné schopnosti a dovednosti. Jsou také vedeni k time managementu.

### **Kompetence občanské**

Žák je seznámen s vazbami na legislativu a obecné morální zákony (legální SW, autorská práva, bezpečnost, hesla). Při zpracování informací jsou vedeni ke kritickému myšlení nad obsahy sdělení (práce s více prameny, ověřování informací). Jsou upozorněni na nepravdivé informace na internetu.

### **Kompetence pracovní**

Žáci dodržují bezpečnostní, hygienická a ergonomická pravidla pro práci s výpočetní technikou. Žáci používají ICT k získání dovedností důležitých pro další studium a pracovní růst, důraz je kladen na zodpovědný přístup k zadaným úkolům, úplné dokončení práce a její prezentaci.

**Vzdělávací oblast: Informační a komunikační technologie**

**Předmět: Informační a komunikační technologie**

**Ročník: 4.**

**1. část**

Očekávané výstupy	Učivo	Mezipředmětové vztahy, průřezová témata, projekty, kurzy	Poznámky
<p>Ovládá obsluhu PC (vypnutí, zapnutí, přihlášení do sítě, použití periferií)</p> <p>Pojmenuje nejběžnější části počítače a periferní zařízení</p> <p>Popíše negativní vlivy práce s PC na zdraví a řídí se správnými zásadami práce na PC</p> <p>Je seznámen s rozložením klávesnice, ovládá základní práci na klávesnici a s myší (klik, dvojklik, označování, přesouvání, kopírování, vkládání)</p> <p>Vysvětlí pojem hardware</p> <p>Pojmenuje základní části PC, jejich funkci</p> <p>Vysvětlí pojem software</p> <p>Je schopen vyjmenovat způsoby získání SW</p> <p>Je si vědom rizik, spojených s nelegálním nebo free softwarem</p>	<p><b>Základní práce s počítačem</b></p> <p>Seznámení s PC</p> <p>Zásady práce za PC, zdraví a ergonomie</p> <p>Klávesnice, myš</p> <p>Hardware (základní počítačová sestava, přídatná zařízení)</p> <p>Software (operační systém, základní uživatelské programy)</p>	<p>Průřezová témata:</p> <p>respektování rozdílné úrovně zkušeností s PC, pomoc slabším</p>	
<p>Vyhledává na internetu stránky určitého obsahu a použije potřebné informace</p> <p>Charakterizuje nebezpečí, které vyplývají z používání internetu</p> <p>Dbá na ochranu osobních dat</p>	<p><b>Vyhledávání a zpracování informací</b></p> <p>Internet</p> <p>Základní pojmy (vyhledávač, prohlížeč)</p> <p>Služby internetu (vyhledávač)</p> <p>Bezpečnost a etika</p>	<p>Průřezová témata:</p> <p>MEDV – vyhledávání informací o světě, kritický přístup i informacím, svoboda slova</p>	

**Vzdělávací oblast: Informační a komunikační technologie**

**Předmět: Informační a komunikační technologie**

**Ročník: 4.**

**2. část**

Očekávané výstupy	Učivo	Mezipředmětové vztahy, průřezová témata, projekty, kurzy	Poznámky
Vytvoří, upraví a uloží obrázek, vloží jej do textového editoru a upraví	<b>Malování</b> <i>Obrázek</i> (fotka, stažení obrázku z internetu, úprava obrázku, uložení, vložení do textového dokumentu)	Průřezová témata: OSV – kreativita	
Dovede s pomocí textového editoru vytvořit, uložit a znovu vyhledat textový soubor, zařazuje do textu další objekty – obrázky, kliparty, automatické tvary	<b>Textový editor</b> <i>Základní seznámení s prostředím</i> (popis prostředí, formát písma, klávesové zkratky, pohyb v dokumentu, uložení, změny) <i>Úprava textu dle daných pokynů</i> (formát písma, odstavce, vkládání obrázků a klipartu, automatických tvarů)	Průřezová témata: OSV – kreativita	Samostatná práce: diplom, pozvánka na den dětí

## Vzdělávací oblast: Informační a komunikační technologie

### Předmět: Informační a komunikační technologie

Ročník: 5.

### 1. část

Očekávané výstupy	Učivo	Mezipředmětové vztahy, průřezová témata, projekty, kurzy	Poznámky
<p>Je schopen objasnit pojem software, hardware a operační systém, internet</p> <p>Ovládá obsluhu PC, poradí si s drobnými problémy</p> <p>Popíše způsoby údržby a ochrany PC, upravuje základní uživatelské prostředí</p> <p>Umí porovnat svá přání a potřeby se svými finančními možnostmi</p> <p>Vysvětlí důvod a způsob organizace dat na PC, samostatně si uspořádává data na svém uživatelském kontě, umí přejmenovat, přesunout soubor, získat informace o souboru</p>	<p><b>Osobní počítač</b> <i>Opakování</i> (HW, SW, OS, organizace dat v PC, síť, internet)</p> <p><i>Organizace dat v PC</i> (disk, adresář, složka, soubor, stromová struktura)</p>	<p>Průřezová témata: OSV – schopnost poradit si s drobnými problémy, duševní vlastnictví, informační etika, autorský zákon, respektování rozdílné úrovně zkušeností s PC, pomoc slabším ENV – ergonomie</p>	
<p>Vyhledává a zpracovává informace z internetu</p> <p>Popíše negativní vlivy práce s PC na zdraví a řídí se správnými zásadami při práci s PC</p> <p>Je si vědom rizik spojených s užíváním internetu</p>	<p><b>Vyhledávání a zpracování informací</b> <i>Internet</i> (vyhledávání informací, slovník, jízdní řád) <i>Zpracování a využití informací</i> Úprava vyhledaných informací dle daných pokynů (formát písma, odstavce, obrázku) <i>Bezpečnost a etiketa</i> (kyberšikana, sociální sítě, ztráta osobních dat, viry, autorský zákon)</p>	<p>EGS – informace o světě, vyhledávání a komunikace</p>	

**Vzdělávací oblast: Informační a komunikační technologie**

**Předmět: Informační a komunikační technologie**

**Ročník: 5.**

**2. část**

Očekávané výstupy	Učivo	Mezipředmětové vztahy, průřezová témata, projekty, kurzy	Poznámky
<p>Vlastními slovy charakterizuje rozdíl mezi rastrovou a vektorovou grafikou</p> <p>Zkopíruje obrázek z internetu a upraví jej Zařazuje obrázky vhodně do textu</p> <p>Vytvoří jednoduchou rastrovou kresbu (Malování) Vytvoří jednoduchou vektorovou kresbu (Zoner Calisto) Je seznámen s postupy pro vytváření grafiky v programu Zoner Callisto</p>	<p><b>Grafika</b> <i>Základní pojmy</i> (rastrový, vektorový formát, přípony, velikost a rozměry obrázku)</p> <p><i>Obrázek</i> (fotka, stažení obrázku z internetu, úprava obrázku, ořezání, uložení, vložení do textového dokumentu)</p> <p><i>Práce v Malování, Zoner Callisto</i></p>	<p>Průřezová témata: OSV – kreativita</p>	<p>Samostatná práce: vizitka, leták</p>
<p>Vytvoří jednoduchou prezentaci své osoby nebo svých koníčků v MS Office</p>	<p><b>Prezentace</b> Obecné zásady správné prezentace</p> <p><i>Tvorba prezentace v MS Office</i> (vkládání textu, obrázků, přechody snímků, animace)</p>		